



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kepercayaan diri menurut Martini dan Adiyati merupakan sebuah keyakinan yang dimiliki oleh semua orang untuk mampu atau dapat berperilaku sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan dari dalam diri sendiri (Alsa, 2006). Tingkat kepercayaan anak-anak di Indonesia mempunyai persentase sebesar 56 anak yang mengalami krisis kepercayaan diri. Hal ini berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). Dimana mayoritas dari 56 persen tersebut merupakan anak perempuan (Syaaf, 2018).

Penggunaan media animasi untuk menceritakan sebuah cerita atau fenomena yang ada sudah banyak dilakukan oleh orang-orang. Media animasi sudah digunakan untuk dijadikan film pendek, film panjang, sampai untuk iklan, dan masih banyak lagi. Dalam konsep cerita penulis, animasi dipilih karena media ini dapat lebih mudah untuk menyampaikan pesan dan makna film untuk generasi muda sejak dini. Media animasi juga tepat untuk menggambarkan cerita yang bertemakan fantasi yang menggunakan *exaggeration action*. Animasi sendiri dapat dibagi menjadi tiga yaitu *2D animation*, *3D animation*, dan *Hybrid animation*.

Animasi 3D mulai berkembang beriringan dengan adanya kemajuan dalam teknologi digital. Kemunculan 3D animasi membuat dampak yang besar dalam dunia animasi karena membawa berbagai keunggulan dan metode – metode

baru. 3D sendiri sudah terbukti dapat digunakan untuk menganimasi elemen kompleks yang sulit dicapai menggunakan 2D terutama berhubungan dengan perspektif (O’Hailey, 2013). Penggunaan *visual effect* juga lebih dipermudah dalam menggunakan 3D dibandingkan 2D untuk mencapai visual yang realistis.

Dalam semua film baik *live action*, animasi 2D, ataupun 3D memerlukan perancangan *lighting*. Perancangan *lighting* penting khususnya dalam proyek animasi 3D, hal ini karena *lighting* tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan narasi atau *mood*, tetapi juga memperlihatkan lokasi, waktu kejadian, dan cuaca secara meyakinkan (Beane, 2012). Menurut Katatikarn dan Tanzillo (2017), *lighting* tidak seperti halnya *modelling* atau *animation* yang dapat langsung terlihat oleh orang-orang, *lighting* tidak perlu dapat langsung terlihat namun yang penting adalah dapat dirasakan oleh orang-orang. Dalam perancangan ini akan memperhatikan beberapa aspek yaitu teknik pencahayaan, peletakkan cahaya, temperatur cahaya, dan perancangan bayangan. Film “Hifa The Mushroom Shepherd” mempunyai konsep waktu kejadian yang berbeda-beda pada setiap adegannya. Baik terdapat waktu kejadian pada siang hari, sore hari dan juga malam hari. Namun, penulis akan berfokus pada perancangan untuk *scene* siang hari dan sore hari saja. Perancangan ini berguna untuk memvisualisasikan *shot* pada siang hari dan sore hari secara meyakinkan dan tetap mendukung konsep suasana yang ingin dibangun dalam cerita.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang di atas, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah penulis sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *lighting* pada film animasi 3D “*Hifa The Mushroom Shepherd*” ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya topik yang akan dibahas, penulis telah membuat beberapa batasan pada masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pembahasan akan dibatasi pada temperatur cahaya, teknik pencahayaan, peletakan cahaya, perancangan bayangan.
2. Pembahasan akan dibatasi pada *scene 2 shot 11* dengan kejadian ketika siang hari dan *scene 6 shot 3* dengan kejadian ketika sore hari.

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin dicapai dari laporan tugas akhir ini adalah merancang *lighting* untuk memvisualisasikan *shot* di siang hari dan *shot* di sore hari dalam film animasi 3D “*Hifa The Mushroom Shepherd*”

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Terdapat beberapa manfaat dari laporan tugas akhir ini yaitu :

1. Manfaat bagi penulis:

Menambah ilmu mengenai *lighting* dari segi teori dan teknis pelaksanaannya.

2. Manfaat bagi pembaca:

Memperoleh pengetahuan dan informasi akan *lighting* dalam film.

3. Manfaat bagi universitas:

Sebagai acuan serta rujukan untuk penelitian yang mempunyai topik sejenis.